Raiders of the Forlorn God é uma aventura curta que deve durar duas ou três sessões de jogo. Os personagens irão escoltar o mago **Azarhorn** na exploração do **Cenotáfio do Deus Esquecido**, um santuário subterrâneo dedicado a uma divindade cuja memória se perdeu nos mares do tempo.

SABER ESQUECIDO
O cenotáfio é, na verdade, uma prisão mística. Na Era dos Antigos, clérigos da ordem aprisionaram a divindade com correntes místicas e construíram uma prisão subterrânea repleta de perigos para impedir que alguém libertasse o mal sem nome.

Azarhorn prometeu ao grupo uma recompensa decente, além de permitir que eles fiquem com qualquer coisa que consigam saquear no santuário. Ele diz ao grupo que está em busca de um fabuloso tesouro de ouro adornando a estátua do deus, localizada em algum lugar no cenotáfio. Na verdade, ele planeja recuperar as Correntes Divinas — veja Sala 17 — e matar os personagens assim que eles não forem mais úteis para ele. Porém, nossos heróis desconhecem o esquema cruel do mago, assim como Azarhorn não faz ideia de quão perigoso é libertar o Deus Esquecido das Correntes Divinas.

SINOPSE DA AVENTURA
A aventura é composta por **quatro cenas**:

1. **A Vila de Greyven**: Aqui, os personagens podem se equipar e coletar alguns rumores locais.
2. **O Santuário (opcional)**: Os personagens podem visitar um antigo santuário cujo obelisco pode fornecer pistas valiosas para a aventura.
3. **As Colinas**: Nesta região selvagem que separa Greyven do Cenotáfio do Deus Esquecido, ocorre um encontro aleatório.
4. **O Cenotáfio**: Os personagens exploram o calabouço acompanhados pelo mago Azarhorn.

PREPARANDO O CENÁRIO
Você pode ambientar a aventura em qualquer região montanhosa do seu mundo de campanha, de preferência longe de grandes assentamentos.

RECOMPENSAS
Para levar os jogadores rapidamente ao centro da ação, a aventura começa com a suposição de que eles já aceitaram o trabalho oferecido por Azarhorn. O mago está disposto a pagar uma recompensa total de **120 po**.

Nada impede o narrador de interpretar as negociações; nesse caso, o mago pode ir até **180 po**. Um narrador que achar apropriado pode pedir ao personagem que lidera as negociações para realizar um teste de **CAR**.

Lembre-se, porém, de que Azarhorn não tem intenção de pagar aos personagens. Ele só desistirá de seu plano e honrará o acordo caso acredite que não tem chance de enfrentá-los.

AZARHORN

Azarhorn é um conjurador, com cerca de cinquenta e poucos anos, longos cabelos loiros acinzentados e olhos profundamente azuis. Diferente da maioria dos praticantes das artes arcanas, ele possui uma constituição robusta, ombros largos e mãos fortes. Ele veste uma longa túnica de pesado tecido preto, com símbolos mágicos bordados em fio de prata. Suas botas gastas revelam um homem acostumado a viajar. Azarhorn mantém sempre próximo o seu cajado nodoso, do qual pendem vários amuletos de aparência levemente sinistra.

AZARHORN; AC 11, **HP** 27, **ATK** 1 spell +5, **MV** near, **S** +1, **D** +1, **C** +1, **I** +3, **W** +1, **Ch** +0, **AL** C, **LV** 6

Arcane Armor (INT Spell). Self. DC 12. AC 16 for 2d4 rounds. **Blast (INT Spell).** DC 12. Far, one target. 2d6 damage. **Cancel (INT Spell).** DC 13. End one spell affecting a target within near. **Levitate (INT Spell).** DC 12. Close. Focus. Hover near for duration, vertical movement only. **Snare (INT Spell).** DC 13. Focus. One humanoid target within near paralyzed for duration. **Charm.** DC 13 CHA or become ally for 1d4 rounds.

Items Horse, torch, rations (3 days), sack (small), *potion of healing × 2 (1d6)*, 190 gp.

Comportamento

Azarhorn conhece a verdade sobre a história e a prisão do Deus Esquecido. Enquanto o grupo estiver nas colinas, ele não intervirá nos combates, a menos que seja para se defender. Ele não moverá um dedo, mesmo que os personagens estejam prestes a morrer — ele encara isso como um teste para avaliar se escolheu as pessoas certas para escoltá-lo até o calabouço. Já dentro do calabouço, Azarhorn ajuda os personagens que estão à beira da morte, mas, em qualquer situação, ele usa seus feitiços mais poderosos apenas para se defender.

Reinício do Calabouço

Após um mês, todos os perigos do calabouço do Deus Esquecido se reiniciam, e todas as criaturas ressuscitam com seus pontos de vida completos. Há duas exceções:

‣ **O Mestre das Caveiras** (página 16): Lembrará dos personagens e não aceitará mais seus desafios.

‣ **O Deus Esquecido** (página 24): Se os personagens o matarem ou libertarem, o Deus Esquecido não retornará à sua prisão.

A VILA DE GREYVEN

A aventura começa com o mago e os personagens chegando ao pôr do sol à vila de Greyven: o último posto avançado antes do pequeno trecho de natureza selvagem que leva ao cenotáfio do Deus Esquecido.

Quando estiver pronto para começar, leia em voz alta ou parafraseie o seguinte:

Depois de uma última etapa na qual forçaram demais suas montarias, vocês chegam a Greyven ao pôr do sol, um pobre aglomerado de casas de madeira. a rota norte atravessa a vila antes de seguir para uma área de colinas florestadas, famosa por suas trilhas angustiantes e as criaturas perigosas que as habitam.

— Vamos parar aqui para a noite — diz Azarhorn, o mago. — Vamos ver se há uma estalagem neste fim de mundo. As despesas são por minha conta, claro.

Aceitar o trabalho oferecido por Azarhorn há alguns dias parecia uma boa ideia. Vocês não têm ilusões sobre a facilidade da tarefa que os aguarda, já que invadir um cenotáfio está longe de ser algo simples. Mas os termos eram atraentes, e não é como se tivessem missões mais bem pagas nas mãos. Vocês devem escoltar Azarhorn pelas colinas até um antigo complexo subterrâneo que ele chama de **Cenotáfio do Deus Esquecido**. Quando chegarem ao destino, irão explorar o local com ele até encontrarem um artefato chamado **Correntes Divinas**. É claro que devem proteger Azarhorn e garantir que ele saia vivo do cenotáfio.

— O que temos aqui? — o mago coça o queixo com desdém. **— "A Caneca Quebrada". Vamos torcer para que não tenham pulgas nos quartos. Ou no menu.**

Vocês são bem recebidos e acomodados. Se não é lá muita coisa, pelo menos a comida e o vinho são decentes.

— Vocês podem se equipar amanhã de manhã, caso precisem — diz o mago antes de ir dormir. **— Esta vila patética pelo menos tem uma loja geral. Depois, partiremos para as colinas. Boa noite.**

A CANECA QUEBRADA

Uma estalagem barata para pessoas de passagem, A Caneca Quebrada consiste em uma sala de bar no andar térreo e quatro quartos no andar superior. Os quartos são sujos, mas a comida e as bebidas são boas. Uma noite na taverna, com tudo incluído (comida, bebida e cama), custa 4 pp por pessoa.

O EMPÓRIO

A vila tem apenas uma loja geral, administrada por um halfling tagarela chamado Karl. Os personagens podem encontrar todos os equipamentos padrão de **Shadowdark**, mas apenas armas e armaduras simples. além de alguns itens extras — o número entre parênteses indica a disponibilidade.

ITEM	PREÇO
Protetores de ouvido de cortiça (6)	3 pc
Vela vermelha (3) **Descrição**: Emite uma luz vermelha em alguns poucos metros, superando até mesmo a escuridão mágica. No entanto, ela se consome em 6 rodadas, e todos dentro de sua luz perdem 1 ponto de vida por rodada. Veja a **Área 12**.	1 po

O HOMEM ENFORCADO

Na praça central, o corpo de um ladrão pende de um patíbulo. O xerife de Greyven o executou pela manhã, e de acordo com o costume local, ele deixará o corpo pendurado por alguns dias como um aviso. Qualquer conjurador caótico lembra que, segundo o saber oculto, os dedos mínimos de um homem enforcado podem abrir uma porta trancada magicamente. Cortar os dedos do ladrão morto é um ato caótico e deve ser feito sem atrair a atenção das autoridades locais. No entanto, os dedos se mostram úteis em algumas salas do templo.

Greyven conta com um xerife e oito guardas para garantir a segurança e administrar a justiça.

GUARD; AC 15 (chain mail + shield), **HP** 4, **ATK** 1 spear (close/near) +1 (1d6), **MV** near, **S** +1, **D** +0, **C** +0, **I** +0, **W** +1, **Ch** +0, **AL** L, **LV** 1

SHERIFF WYLA HAZEL; AC 17 (plate mail + shield), **HP** 24, **ATK** 2 bastard sword +3 (1d8), **MV** near, **S** +3, **D** +0, **C** +1, **I** +0, **W** +0, **Ch** +1, **AL** L, **LV** 4 **Duty.** 3/day, ADV on a roll made in service of Greyven.

COLETANDO RUMORES

Enquanto os personagens permanecem em Greyven, há oportunidades para descobrir informações, conforme mostrado na tabela abaixo.

Essas oportunidades podem surgir enquanto os personagens interagem com os moradores, fazem perguntas ou observam o ambiente ao redor, permitindo que você revele dicas e informações úteis que podem ajudar no progresso da aventura.

EVENTO QUE REVELA	RUMOR
Um velho bêbado chamado Geoff pede ao grupo para comprar-lhe uma bebida.	*— "Um deus não fica esquecido à toa, não acha? Pelo que sei, dos poucos idiotas que foram ao cenotáfio, apenas um ladrão de tumbas voltou para a vila. Ela estava desfigurada, talvez pelo fogo ou ácido. Quem sabe? Ela mal conseguia balbuciar algumas palavras incoerentes, mas eu me lembro de que ela ficava repetindo algo sobre uma chave de cristal."*
O grupo compra algo no empório:	*— "Vocês estão indo para as colinas? Um monstro anda pelas colinas por onde estão indo; chamamos de o **Horror das Colinas**. Na verdade, ninguém nunca o viu claramente; pelo menos, ninguém que tenha sobrevivido para contar a história. Mas eles o descrevem como um cavalo gigante e magro, capaz de andar tanto em quatro quanto em duas patas. Dizem que o relincho do monstro faz o sangue gelar! Por isso, aqueles que precisam ir para as colinas sempre trazem um par de protetores de ouvido!"*
Perguntando por aí:	*— "Algumas milhas a leste de Greyven, há um antigo santuário onde crescem arbustos de frutas curativas. Porém, algumas semanas atrás, o lugar se tornou perigoso, pois criaturas pequenas e aladas tomaram conta do local."*

O SANTUÁRIO (1 XP)

O santuário está localizado a poucos quilômetros a leste de Greyven, no final de uma estrada estreita.

Os personagens encontram um obelisco branco de pedra gravada, com 3 metros de altura, cercado por densos arbustos de amora. Infelizmente para eles, 6 diabretes de lama — ao redor do obelisco, comendo e poluindo as amoras com suas garras imundas.

‣ **Diabretes:** Atacam os personagens se eles tentarem expulsá-los, feri-los ou colher as amoras.

‣ **Tesouro:** Os monstros roubaram algumas oferendas do santuário e esconderam em um arbusto próximo, pequenos artefatos no valor de 12 peças de prata. Se os personagens devolverem as oferendas ao obelisco, cada um deles receberá 1 XP.

‣ **Lidando com os monstros:** Os habitantes de Greyven ficam gratos! Karl, o comerciante, aplica um desconto de 10% em todos os seus produtos.

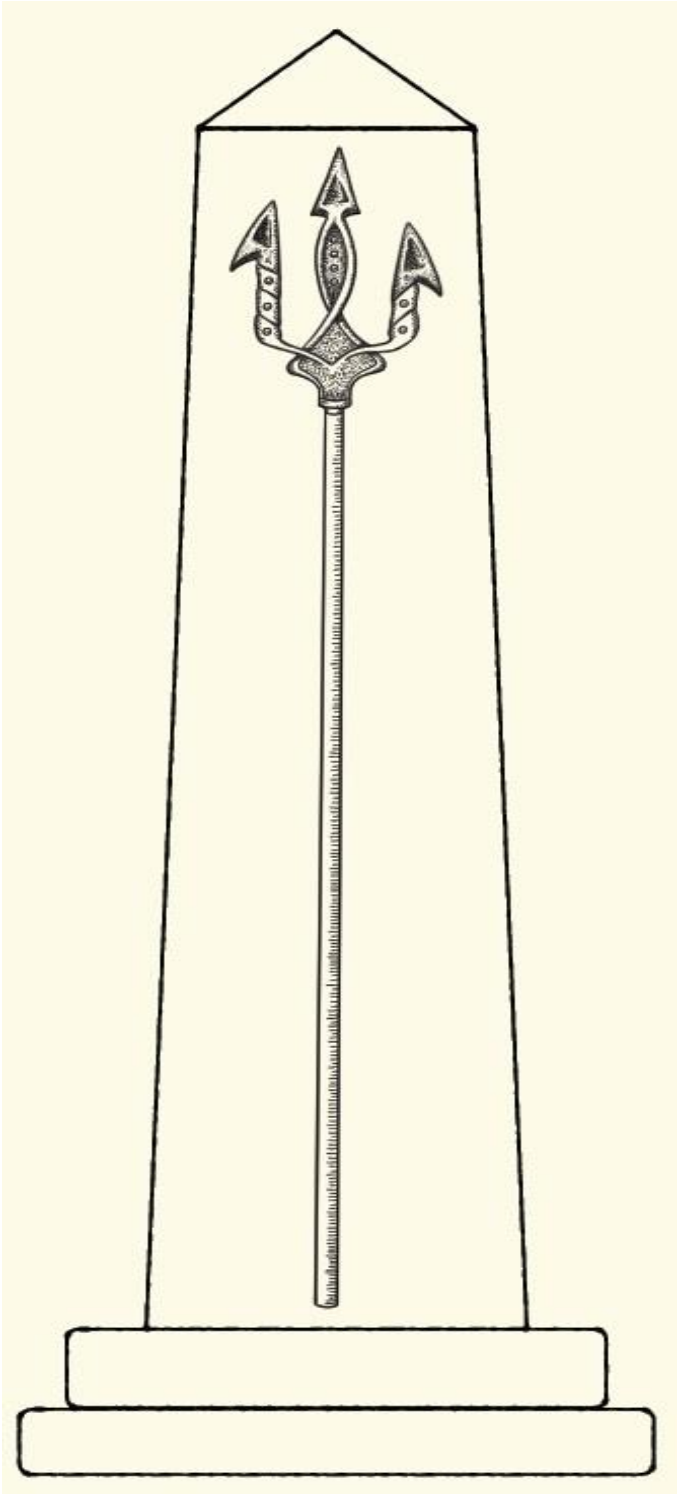
‣ **Amoras:** As frutas são doces, mas não possuem propriedades curativas, apenas uma superstição popular.

‣ **Gravuras no obelisco:** Em uma das faces, o obelisco retrata um deus demoníaco, agora perdido no tempo, montando um cavalo monstruoso e esguio. O tempo desgastou seus traços, mas ainda emanam uma sensação de poder.

‣ Ao redor do deus, há símbolos de correntes e prisões, indicando confinamento. Essa face também mostra uma cena caótica de correntes se quebrando e o deus abandonado ascendendo em uma tempestade de energia sombria. Figuras ao redor do deus parecem aterrorizadas.

‣ Na face oposta, há um tridente assimétrico. Os pontos no desenho do tridente sugerem como posicionar as alavancas na Área 16.

MUD IMP (6); **AC** 13, **HP** 6, **ATK** 1 bite +2 (1d4), **MV** near (fly), **S** -2, **D** +3, **C** +0, **I** +1, **W** +0, **Ch** +2, **AL** C, **LV** 1; **Confusion (1/day)** DC 10 WIS or attack a random ally within near.



AS COLINAS

A jornada pelas colinas até alcançar o cenotáfio do Deus Abandonado leva cerca de três horas a cavalo ou seis horas a pé. Azarhorn conhece o caminho porque encontrou um mapa esquecido em uma biblioteca.

Durante a primeira viagem ao cenotáfio, os personagens devem enfrentar um encontro aleatório determinado pelo lançamento de 1d6. Se um Ranger estiver com o grupo, role 1d6+1. Em viagens subsequentes de ida e volta ao cenotáfio, role 1d8 na tabela de encontros aleatórios. Se os personagens já tiverem derrotado o horror das colinas, trate um resultado de 1 como se fosse 2.

	ENCONTRO
1	O **Horror das Colinas** encontra e ataca o grupo.
2	Uma rajada de **ventos ladrões** atinge os personagens. Os ventos parecem ter vontade própria e tentam levar consigo um dos itens das mochilas dos personagens, a menos que estejam devidamente presos. Cada personagem tem uma chance de 3 em 6 de perder um item aleatório da mochila. Os ventos não podem roubar armas, armaduras ou cavalos, mas podem levar bugigangas, como anéis, colares, etc.
3	Um bando de **6 falcões gigantes famintos** avista o grupo e mergulha para atacar. Em encontros subsequentes, restarão apenas 4 deles.
4	Um **buraco repentino** se abre sob os pés dos personagens enquanto eles atravessam uma seção íngreme! Todos devem rolar iniciativa. O buraco tem uma "iniciativa" própria de 10. Personagens que obtiverem um valor inferior ao do buraco devem realizar um teste de destreza CD 12 ou cair entre as pedras e escombros, sofrendo 1d8 pontos de dano.
5	Nada acontece.
6	O grupo encontra um **banco esculpido** na encosta rochosa, aparentando ser muito antigo. No encosto está escrito: *"Descansa aqui, ó cansado viajante."* Personagens que decidirem fazer uma refeição no banco recuperam 1d4 pontos de vida. O poder mágico do banco só funciona uma vez por personagem.

O HORROR DAS COLINAS

Se o grupo encontrar o Horror das Colinas, nuvens escuras se acumulam repentinamente sobre suas cabeças. Com um relinchar que parece vir do além-túmulo, a monstruosa criatura surge e investe contra o grupo.

O monstro persegue os personagens até que eles deixem as colinas para retornar à vila ou entrem na masmorra do Deus Abandonado. Porém, no último caso, ele os aguardará na saída.

GIANT FALCONS; AC 12, **HP** 9, **ATK** 1 bite +2 (1d6), **MV** double near (fly), **S** -1, **D** +2, **C** +0, **I** -3, **W** +1, **Ch** -3, **AL** N, **LV** 2.

HORROR DA COLINA

A criatura que os aldeões apelidaram de Horror da Colina foi outrora a orgulhosa montaria do Deus Esquecido. Parece um enorme cavalo (**5 metros de altura**) com **mãos no lugar de cascos**, **chifres curvados** e uma crina composta por **milhares de pequenos vermes contorcendo-se**.

HILL HORROR; AC 16, **HP** 29, **ATK** 2 hooves +5 (1d8), **MV** double near, **S** +3, **D** +3, **C** +2, **I** -1, **W** +1, **Ch** -2, **AL** C, **LV** 6

Regenerate. Regains 1d4 HP on its turn, severed limbs regrow. **Frightening neigh:** Each round, roll 1D. On a 5+, it neighs. Anyone hearing the neigh must make a wisdom check CD 12 or become paralyzed of fear for 1 round.

Linhagem divina: o Horror da Colina é sensível a atos de adoração e devoção. Se os personagens se ajoelharem diante dele ou fizerem alguma pequena oferenda (algumas moedas, bugigangas, etc.), o Horror da Colina fica satisfeito e deixa os jogadores em paz.

PRISÃO DO DEUS ABANDONADO
Quando os personagens chegarem ao destino, leia o seguinte em voz alta ou adapte conforme necessário:

Azarhorn finalmente para seu passo, e vocês se encontram diante daquele que, à primeira vista, parece apenas uma fenda na encosta da colina, infestada de espinheiros e cipós.

— "Aqui estamos," — diz o mago, secamente. — "Ajudem-me a limpar a entrada."

Vocês removem as ervas daninhas, revelando que a fenda é emoldurada por pedras talhadas. Estranhos símbolos, nunca antes vistos, estão gravados na rocha cinzenta. Uma pesada laje de pedra bloqueia a entrada. Pela delicada qualidade da alvenaria, pode haver armadilhas ou feitiços de proteção.
Azarhorn, no entanto, sabe o que fazer. Ele se posiciona em frente à entrada e recita uma sombria invocação. Com um som de pedra se arrastando, a laje desaparece, descendo lentamente.
Degraus estreitos e irregulares descem até as entranhas escuras da colina, de onde emana um ar fétido e viciado.

‣ **Escuridão total:** A masmorra não possui iluminação.

‣ **Chaves:** A masmorra depende fortemente de chaves que os personagens devem usar com sabedoria — veja a Área 04. Lembre-se de que o dedo do ladrão enforcado, usado como chave, pode abrir qualquer porta, mas é consumido após o uso.

ENTRADA SECUNDÁRIA
Cerca de 6 metros acima da entrada do cenotáfio, abre-se a toca de um texugo roxo. A besta, ao escavar sua morada, criou um túnel de 50 jardas que leva até a Área 15. A toca abriga seis filhotes inofensivos esperando pela mãe.

‣ **Examinando a toca:** A mãe texugo usou um pedaço de tecido roubado da bandeira vermelha na Área 11. Os filhotes começam a chorar.

‣ **Mãe texugo:** Retorna à toca após 30 minutos. Se os filhotes chorarem, ela chega em 6 minutos. Ela defende ferozmente seus filhotes.

‣ **Entrando no túnel:** Qualquer personagem pode rastejar pelo túnel, exceto os que estiverem usando armadura completa. Virar dentro do túnel é impossível. Um personagem mordido por trás pelo texugo roxo sofre automaticamente dano.

01 – As Escadas

Dezoito degraus de pedra úmida e musgosa descem até o túmulo.

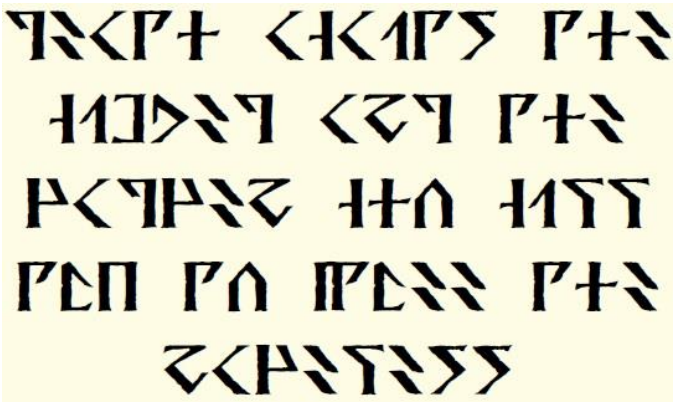
Degraus escorregadios: Todos os personagens que não estiverem segurando uma fonte de luz ou não declararem que estão descendo com cuidado devem realizar um teste de destreza CD 12 ou tropeçar e cair até o fundo das escadas, sofrendo 1d4 pontos de dano. Nesse caso, há uma chance em seis de que o barulho atraia o **Carcereiro**.

02 – O Aviso

Uma sala quadrada com uma porta em cada parede e uma escrita luminosa flutuando no ar.

‣ **Escrita luminosa:** teste de inteligência CD 15 para compreender a inscrição mágica, apenas Magos, Bardos, Bruxas e Ladrões podem tentar este teste:

"A morte aguarda os ímpios e os loucos que tentarem libertar os sem nome."
Tocar ou lançar *dissipar magia* na escrita: A inscrição desaparece e as barreiras mágicas da masmorra enfraquecem. O raio de todas as luzes, tanto mágicas quanto mundanas, diminui em 20%. Há uma chance em seis de que o evento mágico atraia o **Carcereiro**.



03 – A Biblioteca (1 a 2 XP)

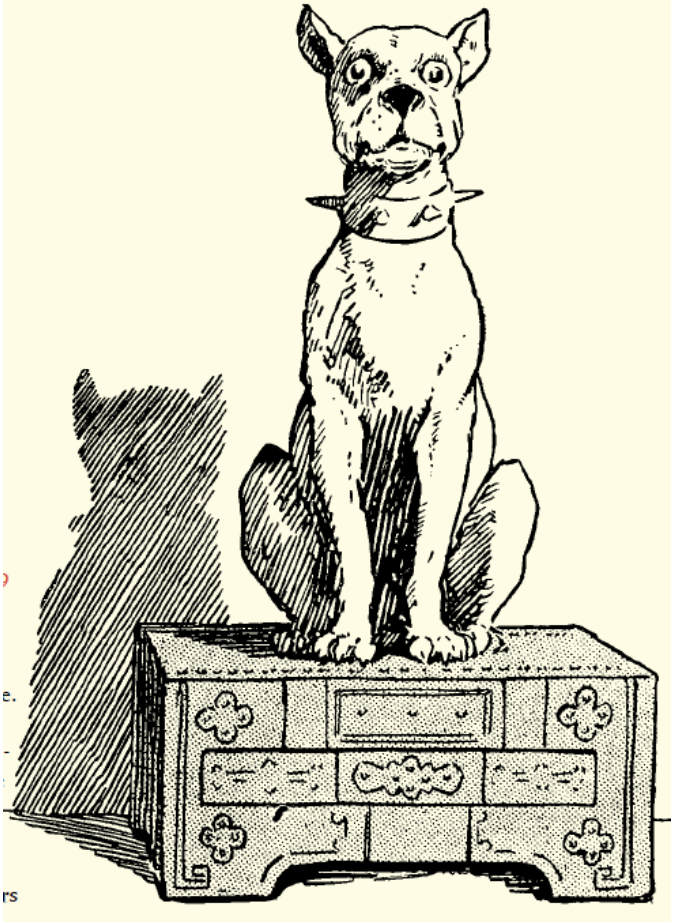
As paredes norte, leste e sul possuem prateleiras esculpidas na pedra, todas abarrotadas de tomos e tubos de madeira para armazenar pergaminhos. Todas as prateleiras e tubos estão sujos com a poeira de séculos.

‣ **Poeira:** Se um personagem pegar um dos tubos descuidadamente, uma nuvem de poeira se ergue, forçando todos dentro de 3 metros a realizar um teste de constituição CD 10 ou tossir violentamente por alguns minutos, perdendo 1 ponto de vida. Há uma chance em seis de que o barulho atraia o carcereiro.

‣ **Tomos e tubos:** Consulte a tabela abaixo para determinar o conteúdo deles. Role novamente em caso de resultados repetidos e altere os dados conforme necessário; por exemplo, quando restarem apenas 10 tubos, role 1d10. Após abrir 8 tomos ou tubos, todos os outros estarão vazios ou o pergaminho que contêm não tem interesse ou valor.

1d12	ENCONTRO
1	Um **pergaminho** de *Silence* e *Restoration.*
2	Um **inseto desagradável** sai do tubo e morde o dedo do personagem, que deve fazer um **teste de constituição** CD 12 ou sofrer um envenenamento leve, que causa 1 ponto de dano por hora. O tubo é um *guardião eterno de pergaminhos*; qualquer coisa orgânica ou inorgânica armazenada no tubo se conserva indefinidamente em condições ideais.
3	Uma **vela** feita de cera azul — veja na Área 12.
4	Um tubo **vazio**.
5	Um **hino religioso** quase ilegível. As únicas palavras que o personagem pode ler são: *"Leve o gelo à chama. Leve a bainha à espada."*
6	Um **tomo ilegível** que desintegra depois de alguns momentos.
7	Um **grito violento** atravessa o ar. Há 3 em 6 chances de atrair o **carcereiro**.
8	Um **pergaminho** de *Polymorph* e *Telekinesis*.
9	Uma **receita** de comida de acampamento. Consuma duas rações para prepará-la e obter uma refeição que restaura 1 ponto de vida.
10	Uma **vela** feita de cera azul — veja na Área 12.
11	Um **pergaminho** revelando a posição da porta secreta na Área 10.
12	Um **mapa** descrevendo a rota até o Santuário de Krymhild, onde repousa uma espada mágica lendária. Se você decidir jogar o módulo *A Espada do Matador de Dragões*, os personagens podem olhar o mapa das Florestas Uivantes.

04 – Guardiões das Chaves



Este cômodo frio é vazio, exceto pelas estátuas realistas de seis cães de guerra. Um escultor desconhecido representou as feras em diferentes posições. cada mastim possui uma coleira de corrente com uma chave pendurada.

Após alguns minutos: Se o grupo permanecer no cômodo, como ao procurar portas secretas, todos os mastins de pedra — veja página 29 — se animam e atacam de surpresa.

‣ **Tocar nas estátuas ou nas chaves:** Todos os cães de pedra se animam e atacam de surpresa.

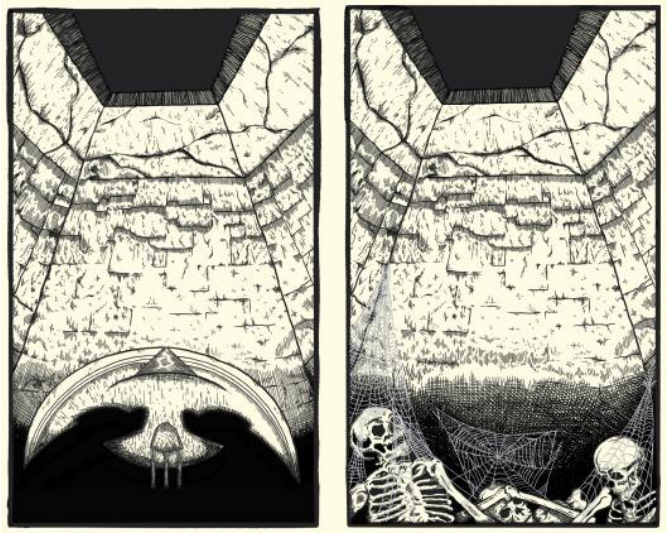
‣ **Golpear as estátuas:** A criatura que ataca automaticamente causa danos, mas todos os mastins de pedra se animam e atacam em seguida.

‣ **As chaves:** Duas são de cobre, duas de prata, uma de ferro e uma de ouro. Sempre que os personagens usarem uma dessas chaves, ela se dissolve.

SABEDORIA ESQUECIDA
Os construtos guardam as chaves que abrem diversas salas do complexo. Eles apenas reconhecem a autoridade dos Clérigos do Passado, que não existem mais. Um clérigo pode tentar exercer controle sobre os mastins de pedra; com sucesso em um teste de carisma CD 15, os construtos reconhecem o personagem como um descendente dos Clérigos do Passado.

STONE MASTIFF; AC 12, **HP** 11, **ATK** 1 bite +2 (1d6), **MV** near, **S** +2, **D** +0, **C** +2, **I** +0, **W** +0, **Ch** -1, **AL** N, **LV** 2; **Eternal construct:** When reduced to 0 hp, it turns back to stone and starts regenerating 2 hp per hour.

05 – Problema em Dobro



Este corredor curvo é frio e úmido. você não consegue entender para onde ele pode levar.

A Armadilha: Duas alçapões bem disfarçados, cada um com 2 metros de comprimento. Um personagem que perceba um dos alçapões não identifica automaticamente o outro. Os alçapões levam a:

‣ **Armadilha A:** Um poço com lâminas 5 metros abaixo. A lâmina em forma de crescente no fundo ainda está afiada. O personagem deve fazer um teste de destreza CD 15 ou sofrer **2d8 pontos de dano** (metade em caso de sucesso).

‣ **Armadilha B:** Um poço de 6 metros de profundidade cheio de ossos e teias. A queda causa **1d6 pontos de dano**, e os ossos em decomposição estão infectados. O personagem deve fazer um teste de resistência contra veneno ou contrair uma doença não especificada. No fundo deste poço, uma mão desconhecida rabiscou freneticamente algumas palavras na parede: **"JOGUE PRIMEIRO"**.

Essa frase é uma dica que se refere ao jogo do Mestre dos Crânios na Área 09.

A DOENÇA SEM NOME
A doença causa vários sintomas determinados aleatoriamente a cada hora com um **1d6**. Os sintomas não se acumulam.

	DOENÇA ALEATORIA
1	**Fraqueza**: -1 em todas as jogadas de atributos.
2	**Febre**: Causa **1 ponto de dano**.
3	**Náusea**: -2 em jogadas de ataque.
4	**Pernas de Mar**: -2 em Classe de Armadura.
5	**Febre Alta**: Causa **1d4 pontos de dano**.
6	**Amnésia** (somente para conjuradores ou refazer o rolamento): Cancele um feitiço aleatório dos memorizados.

06 – A Fonte

Uma fonte de água perfumada (1m de altura, 3m de diâmetro) domina o centro deste cômodo semicircular, enquanto afrescos ainda em bom estado decoram a parede curvada.

Os Frescos: Contam uma versão suavizada do confronto entre os Clérigos do Passado e o Deus Esquecido. As representações são heroicas e hieráticas; parece uma história mitológica. O único aspecto claro é que os clérigos aprisionaram o Deus Esquecido, e algumas criaturas angélicas trouxeram uma chave de cristal para os clérigos. Qualquer conjurador também reconhece o símbolo alquímico de prata escondido nos frescos.

‣ **A Fonte:** As águas são potáveis e refrescantes. Personagens que bebem da água devem fazer um teste de constituição CD 15 ou sofrer um efeito aleatório da tabela abaixo.

‣ **Inspecionando:** O cheiro da água é de violeta. O buraco de drenagem parece uma fechadura. Um feitiço de detectar magia revela que a água é mágica.

‣ **Chaves:**

‣ **Com uma chave de prata**, a água desaparece, e o fundo da fonte afunda, formando uma escada em espiral que desce até a Área 07. **Com uma chave de ferro**, a água desaparece, e o fundo da fonte afunda, criando um escorregador espiral escorregadio que leva à Área 07. Personagens que descerem pelo escorregador devem fazer um teste de destreza CD 15 ou cair até o fundo, sofrendo **1d4 pontos de dano**. Há **2 em 6** de chance de o barulho atrair o **Carcereiro**.

‣ Qualquer outra chave não funciona.

	EFEITOS DA ÁGUA
1	**Coragem: +1 ataques** enquanto estiver na prisão do Deus Esquecido durante o cenário.
2	**Panaceia:** Cura todas as doenças e venenos.
3	**Cura:** Recupera **2d6+2 pontos de vida**.
4	**Surto Sombrio:** Role **1d6**: 1-2 = **INT** (Inteligência), 3-4 = **WIS** (Sabedoria), 5-6 = **CHA** (Carisma). Role **1d3** e perca essa quantidade de pontos na característica.
5	**Beladona:** Perda de **2d6+2 pontos de vida** devido a um ataque cardíaco.
6	**Raiva Justa: Dano +1** enquanto estiver na prisão do Deus Esquecido durante o cenário.
7	**Espiral da Morte:** Role **1d6:** 1-2 = **FOR** (Força), 3-4 = **DES** (Destreza), 5-6 = **CON** (Constituição). Role **1d3** e perca essa quantidade de pontos na característica.
8	**Estabilidade: CA +1** enquanto estiver no calabouço durante o cenário.

07 – Afresco do Medo

Muitos afrescos inquietantes decoram este corredor circular.

‣ **Os Frescos:** Os frescos contam uma versão brutal do confronto entre os Clérigos do Passado e o Deus Esquecido. As representações são cruéis, violentas e realistas. A única coisa clara é que a luta contra o Deus Esquecido custou a vida de dezenas de pessoas.

‣ **Olhar Fixo:** Personagens que ficam encarando os frescos devem fazer um teste de sabedoria CD 15 ou uma magia estranha transportará suas mentes para os tempos da batalha por alguns minutos. A experiência desconcertante faz com que os personagens percam **1 ponto de Sabedoria** por um dia. No entanto, as visões que recebem se mostram úteis na Área 17.

08 – O Tridente (3 XP)

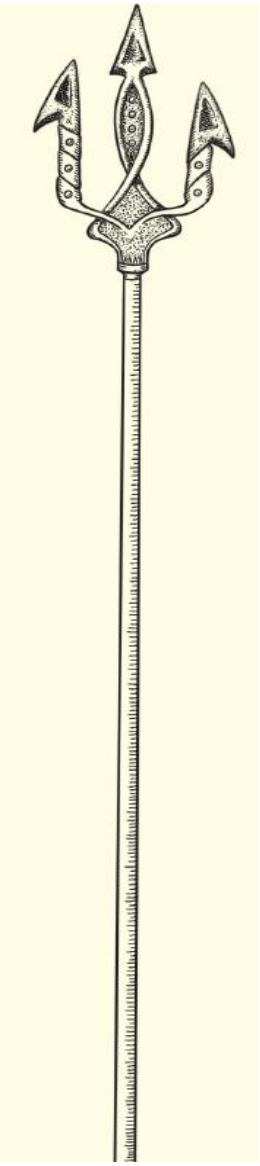
No centro deste cômodo de forma estranha, encontra-se um tridente de aço plantado verticalmente em um baixo altar circular.

‣ **Examinando o cômodo:** As paredes têm uma dúzia de buracos com cerca de 2,5 cm de diâmetro em intervalos irregulares.

‣ **Tridente:** Ele se parece com o tridente retratado no obelisco do santuário. Se um personagem pegar o tridente, um barulho alto de metal se ouve enquanto uma saraivada de virotes de ferro é disparada dos buracos nas paredes em direção ao centro do cômodo. Todos os personagens dentro de 3 metros do altar devem fazer um teste de destreza CD 15 ou sofrer **2d4 pontos de dano**. O mecanismo para desarmar a armadilha está na superfície do altar, sob a forma de uma fechadura quase imperceptível.

‣ **Fechadura:** Aceita apenas uma chave de bronze ou de ferro.

‣ **Arma:** O tridente funciona como uma *Alabarda +1* (Pike, 1d10, 2H, 2 slots). Contra o **Horror da Colina**, o **Carcereiro** e o **Deus Esquecido**, seu dano é **2d6+1**. Também pode ser usado como chave para revelar um painel secreto na **Área 16**.



09 - Mestre dos Crânios

Uma figura espectral coberta por um manto puído está sentada diante de uma mesa com onze crânios de camundongo. com uma voz trovejante e assombrada, a figura se apresenta como o Mestre dos Crânios e convida os personagens para desafiá-lo em um jogo de inteligência e estratégia.

Porta: A porta oeste está fechada. Uma chave de prata ou uma **FORÇA combinada de 20** pode abri-la.

‣ **Conversar com o Mestre do Crânio:**
A entidade só se interessa em discutir as **regras e apostas** de seu jogo. Se o Mestre do Crânio perder, ele oferecerá ao vencedor um **"presente extraordinário"**, sem especificar o que isso significa. Se o Mestre do Crânio vencer, ele **devorará parte da alma do perdedor**, também sem explicação clara. Jogar contra o Mestre do Crânio não é obrigatório, mas **sair da mesa antes do fim da partida** significa derrota. Qualquer um pode desafiar o Mestre do Crânio.

‣ **Vencer:**
O Mestre do Crânio promove o vencedor para o próximo nível de experiência e não aceita mais desafiantes.

‣ **Perder:**
O Mestre do Crânio reduz o perdedor em **um nível de experiência** e aceita novos desafiantes.

‣ **Atacar o Mestre do Crânio:**
O Mestre tem **CA 11** e não reage aos ataques, mas **redireciona o dano sofrido ao atacante.**

Se os personagens o atacarem durante uma partida, o dano será redirecionado para o personagem jogando contra ele. Nenhum golpe ou empurrão pode movê-lo de sua cadeira, que é indestrutível.

‣ **Crânios de camundongo:**
Se o grupo destruir ou tirar um ou mais crânios da sala, eles **se dissolvem e reaparecem na mesa.**

O JOGO DO MESTRE DO CRÂNIO
Por turnos, os jogadores podem pegar um, dois ou três crânios da mesa, conforme preferirem, e depois passar a vez. O jogador que ficar com apenas um crânio na mesa em seu turno perde o jogo. **O Mestre do Crânio permite que o desafiante decida se quer começar o jogo ou deixar que a entidade jogue primeiro.** Uma maneira segura de vencer é começar o jogo, pegar dois crânios no primeiro movimento e, em seguida, deixar cinco crânios restantes na mesa no turno seguinte.

A tabela abaixo sugere o número ideal de crânios a serem retirados com base na quantidade que está na mesa. O mestre do jogo pode usá-la para tomar decisões em nome do Mestre do Crânio.

Crânios	11	10	9	8	7
Pegue	2	1	1	3	2

6	5	4	3	2	1
1	1	3	2	1	**Perder**

10 – O Tesouro (3 XP)

Encostadas na parede leste estão amontoadas as oferendas acumuladas pelo clero do deus abandonado. Há dois jarros de argila cheios de moedas de ouro, além de muitas moedas de prata e bronze espalhadas pelo chão, junto com joias, taças e pratos de ouro.

‣ **Grade de Ferro:**
Os personagens precisam de uma **chave dourada** para abrir a grade. Uma **FORÇA combinada de 28** pode arrombá-la.

‣ **Tesouro no chão:**
Um ladrão percebe rapidamente que as riquezas espalhadas pelo chão são falsificações sem valor, feitas de **estanho pintado**. Outros personagens podem notar isso após uma análise mais aprofundada.

‣ **Vasculhar os jarros:**
Se alguém colocar a mão em um jarro de argila, usar ferramentas para investigar ou derramar seu conteúdo, uma **Moedacobra** — se forma e ataca.

‣ **Parede leste:**
Depois de se livrar do falso tesouro, os personagens podem encontrar uma **passagem secreta** escondida por uma parede deslizante. Ela leva à verdadeira sala do tesouro, onde os **Clérigos Antigos** enterraram o que restou das **sangrentas riquezas do culto do Deus Abandonado.**

O TESOURO
- 4x Diademas de ouro e prata (40 po cada).
- *Shield of the witch-king* (page 314).
- *Cloak of Elvenkind* (page 302).
- *Potion of Fire Immunity, 5 rounds.*
- *Shield +1*.
- *Ring of Delusion* (Parece um *anel de proteção*, +1 na CA, mas realidade não oferece nenhuma proteção).

11 - Três Estandartes (3 XP)

Esta sala perfeitamente quadrada é fria e vazia, exceto por três estandartes na parede oeste. Apesar da poeira e da sujeira, eles estão em excelente estado e são facilmente legíveis.

Os estandartes: Cada um exibe uma cor predominante e conta uma cena diferente. **O estandarte azul** na parede oeste retrata uma planície congelada e desolada, com um iceberg à frente. **O estandarte vermelho** na parede leste mostra uma **bainha** acima de um altar em forma de bigorna, no centro de um inferno em chamas. **O estandarte negro** na parede norte representa uma **espada curta** flamejante com chamas azuis.

‣ **Peça faltando:** O estandarte vermelho está sem uma peça de tecido (o pedaço está no ninho do Texugo na área 15). Até que os personagens reposicionem a peça faltante, **não é possível entrar no reino do fogo.**

‣ **Tocar:** O estandarte suga o personagem para um **reino paralelo**, e mais ninguém pode entrar para ajudar. Os personagens podem tentar resistir à magia de teletransporte com um **teste de Carisma CD 15**, mas também podem entrar **voluntariamente** no estandarte sem a necessidade de teste de resistência. Sair do **reino paralelo** é fácil, mas o personagem **não pode estar em combate**. O corpo de um personagem que morre dentro de um estandarte reaparece na sala.

LIVING RAPIER; AC 15, **HP** 11, **ATK** 1 Piercing +3 (1d6 plus 1d3), **MV** near, **S** -1, **D** +3, **C** +2, **I** -1, **W** +1, **Ch** +0, **AL** C, **LV** 2.

Blue flames: Causes 1d3 extra damage. Creatures immune to fire are unaffected. **Precious prize:** The character who defeats it becomes its legitimate owner.

O REINO DO GÉLIDO
Os **ventos gelados implacáveis** que sopram aqui podem **congelar o personagem até a morte!** Apenas feitiços ou roupas pesadas podem ajudar. A cada turno passado neste **reino paralelo**, o personagem perde **1d3 pontos de vida**, **1 ponto** se estiver usando roupas pesadas. O **gelo do iceberg** exala um **frio terrível**, mas é possível quebrá-lo para obter um pedaço. É necessária uma **FORÇA de 17**, mas a cada ponto que faltar, o personagem pode realizar um teste de **FORÇA** CD 15. Cada tentativa dura **uma rodada**.

O REINO DO FOGO
As chamas abrasadoras envolvem o altar em forma de bigorna. Jogar um pedaço do gelo do iceberg sobre o altar **apaga o fogo**, permitindo que o personagem recupere a **bainha** com segurança. Os personagens também podem colocar a mão no fogo para pegar o item. Nesse caso, eles devem realizar um teste de constituição CD 15. Em caso de falha, eles sofrem **2d6 pontos de dano**; metade do dano em um sucesso.

O REINO DO SOL NEGRO
Neste lugar sombrio, **gemidos** distantes ecoam, e há apenas escuridão até onde os olhos podem ver.
A **rapieira viva** —dotada de vontade própria, ataca o personagem. Quando a rapieira perder todos os pontos de vida, ela **se rende** ao personagem, que pode tomá-la. Mas apenas se possuir a **bainha** encontrada no Reino do Fogo.

O nome da espada é ***Shootingstar****, uma espada curta* ***+1, +2 contra conjuradores de feitiços****, dano* ***extra*** *de* ***1d3*** *por chamas azuladas*, as chamas não são capazes de prover iluminação. (criaturas imunes ao fogo ou magia não são afetadas).

12 – Tinta Preta

As paredes desta sala estão decoradas com um padrão perturbador de mãos. Suas portas são de madeira robusta com ferragens de ferro, e ambas estão abertas.

‣ **Enegrecido**: Logo após os personagens entrarem na sala, as portas se fecham magicamente, e todas as luzes, incluindo as mágicas, se apagam. Ao mesmo tempo, um demônio sinistro de tinta —se materializa e ataca o grupo.

‣ **Escuridão mágica**: Nenhuma luz comum ou feitiço de luz funciona nesta sala. Apenas uma **vela azul ou uma vela de sangue** funciona.

‣ **Padrão**: Quando os personagens colocam a mão em uma das mãos retratadas na parede, todas as luzes que possuem se acendem novamente. As luzes se apagam se o personagem parar de tocar a parede. Lutar enquanto toca a parede impõe -2 para acertar aos personagens, enquanto seus inimigos ganham +2 para acertá-los.

‣ **Portas**: Uma chave de cobre ou uma força combinada de 20 é suficiente para abri-las.

INK DEMON; AC 13, **HP** 14, **ATK** 2 tail (near) +3 (1d6), **MV** near, **S** +2, **D** +3, **C** +1, **I** +1, **W** +1, **Ch** +1, **AL** C, **LV** 3

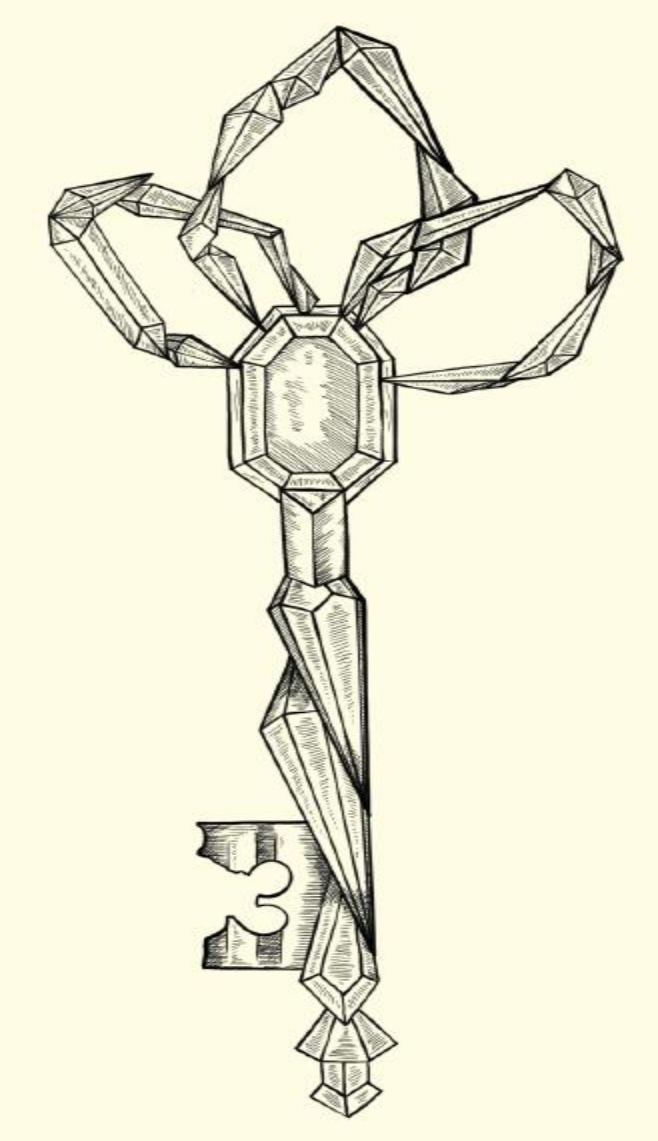
Semicorporeal: With an odd result on the attack die, your weapon harmlessly passes through the demon's inky body. If exposed to light for 3 rounds or more in a row, the ink demon loses this ability for 24 hours.

13 – A Chave de Cristal

Uma bacia de pedra lascada (1,5 m de profundidade) cheia de um líquido que parece ser água ocupa o centro da sala. No centro da parte inferior da bacia, encontra-se uma chave de cristal.

‣ **Porta**: Apenas uma **chave de prata** abre a porta para esta sala.

‣ **Líquido**: Um poderoso ácido mágico que corrói rapidamente metal, carne e ossos, mas não madeira. Um personagem que colocar um braço no líquido deve fazer um teste de destreza CD 12. Uma falha sem usar armadura causa 2d6 de dano (1d6 em caso de sucesso). Uma falha usando armadura causa 2d4 de dano (1d4 em caso de sucesso), e a armadura perde 1 ponto de CA.



‣ **Chave de cristal**: Um reflexo engenhoso faz com que pareça que a chave está no fundo da bacia, quando, na verdade, ela está pendurada no teto, a 2,7 metros de altura, presa a um fio de prata fino. Somente os personagens que olharem para cima perceberão. Esta chave abre a porta para a **Área 17** ou o fecho das Correntes Divinas, mas apenas um dos dois, pois ela se quebra após o uso.

14 – O Mecanismo das Celas

Você chega a uma sala circular e vazia, exceto por um mecanismo estranho no centro.

‣ O mecanismo: Este artefato é inteiramente de bronze (0,9 m de altura, 0,6 m de largura, 0,6 m de profundidade), composto por engrenagens serrilhadas, correntes de transmissão, reguladores e alavancas coloridas (vermelha, azul e preta) que abrem ou fecham portas em algum lugar no calabouço. Antes de operar as alavancas, os personagens devem destravar o mecanismo com uma chave de cobre ou uma chave de prata. Arrombamento também funciona bem.

COMO FUNCIONA

Três alavancas — vermelha, azul e preta — abrem as celas A, B ou C — Quanto os personagens chegarem, todas as lesas estarão fechadas.

15 – O Labirinto

Corredores sinuosos, todos iguais, interseções, curvas que não levam a lugar algum. Sob seus pés, range a poeira dos séculos que se acumulou aqui.

‣ **O Carcereiro**: Enquanto os personagens estiverem na área do calabouço indicada em vermelho, as chances de chegada do Carcereiro aumentam para 4 em 6. Um marcador no mapa indica o ponto de reaparecimento do Carcereiro.

‣ **Toca do Texugo**: Um marcador no mapa indica onde termina a toca do texugo.

‣ **Gosma**: Um marcador no mapa do labirinto indica onde um Pudim Negro espreita por presas.

‣ **Celas A, B, C**: Se estiverem fechadas, há um fantasma dentro. Caso contrário, o fantasma vagueia sem rumo pelo labirinto. Esses fantasmas são espíritos inquietos, mas inofensivos. Se os personagens libertarem todos simultaneamente, eles manterão o Carcereiro ocupado, que não se manifestará mais no labirinto.

OS TRÊS FANTASMAS

Cada fantasma incomoda o Carcereiro de maneira diferente, dependendo de estar livre ou preso, e tem algo a contar se estiver aprisionado. Se os personagens libertarem todos simultaneamente, o Carcereiro fica ocupado demais: pare de verificar pela sua aparição.

FANTASMA	O QUE DIZ	INCÔMODO
Sybiria	Libertem-me para que eu possa me vingar do Carcereiro!	O Carcereiro sofre -1 de CA.
Josh	Nós três vamos parar o Carcereiro!	O Carcereiro sofre -1 para acertar.
Billy	Eu odeio o Carcereiro!	O dano do Carcereiro diminui para 1d4.

TEXUGO ROXO

Uma subespécie de texugo típica da região. Possui uma pelagem roxa característica, muito valorizada por trabalhadores de couro, e é excepcionalmente agressivo e territorial.

PURPLE BADGER; AC 11, **HP** 5, **ATK** 2 claw +2 (1d4), **MV** near (burrow), **S** +2, **D** +0, **C** +1, **I** -3, **W** +1, **Ch** -2, **AL** N, **LV** 1 **Rage.** 1/day, immune to morale checks, +1d4 damage (3 rounds).

BLACK PUDDING; AC 9, **HP** 30, **ATK** 3 tentacle +4 (2d6), **MV** near (climb), **S** +2, **D** -1, **C** +3, **I** -4, **W** -3, **Ch** -4, **AL** N, **LV** 6 **Impervious.** Only damaged by fire. **Corrosive.** Wood or metal that touches the ooze dissolves on a d6 roll of 1-3.

16 – Antecâmara

Uma grande porta de bronze com duas folhas curvadas ocupa a parede oeste, fechando-se no centro como as garras de um monstro. A porta é completamente esculpida e parece contar uma história. Um silêncio opressor reina na sala, como se os sons estivessem abafados.

‣ **Silêncio**: O efeito é devido ao formato da sala, mas pode desorientar os personagens.

‣ **Porta de Bronze**: As esculturas contam a história do Deus Desolado, que tiraniza seus seguidores e os força a realizar sacrifícios humanos e fratricídios. Então, os Clérigos de Yore chegam e lutam contra o deus, derrotando-o e o aprisionando com correntes mágicas. Por fim, os clérigos trancam o deus atrás de uma porta semelhante à que está diante dos personagens. A porta possui dois fechaduras. Uma parece encaixar uma chave, enquanto a outra possui três buracos.

‣ **Abrindo a Porta:** Existem três formas de abrir a porta. Quando ela for aberta, há uma chance de 1 em 6 de que o Carcereiro chegue.

A: Com a chave de cristal: A porta se abre lentamente, fazendo barulho.

B: Alimentando a fechadura com uma chave dourada e uma chave de ferro: Funciona igualmente bem.

Tridente: Se os personagens inserirem o tridente nos buracos da porta, um painel secreto na parede sul se abre, revelando três alavancas que o personagem deve ajustar a uma altura correta em uma escala graduada de 5 etapas. A solução é mover a alavanca esquerda para o passo 3, a alavanca central para o passo 4 e a alavanca direita para o passo 2. As gravações no obelisco de pedra do santuário — ou no tridente da Área 08 oferecem uma dica. Quando os personagens colocarem as alavancas corretamente, a porta para o santuário interior se abrirá.

17 – A Prisão do Deus (3 XP)

Nesta sala que exala maldade, o repulsivo deus esquecido está sentado em um alto trono de mármore, com os tornozelos atados por correntes de um metal dourado cobertas de runas brilhantes. Não há mais nada, e as luzes começam a diminuir.

‣ **Azarhorn**: Ele pressiona o grupo para recuperar as Correntes Divinas e deixar o local. Ele também pode usar um feitiço *charm person* para convencer um dos personagens a pegar o artefato.

‣ **Examinando o deus**: A figura parece estar dormindo enquanto está sentada no trono, mas está viva; os personagens percebem isso pelos pequenos movimentos de seu corpo.

‣ **Examine as Correntes Divinas**: Uma corrente de ouro de 7,5 metros de comprimento, adornada com pedras preciosas. Ela vale pelo menos 1200 gp. Um feitiço *Detect Magic* revela ondas de magia protetora e inibidora emanando do artefato.

‣ **Destrancando as Correntes Divinas**: Uma chave de cristal abre o cadeado, ou um ladrão pode usar *arrombamento* para abri-lo. Quando as Correntes Divinas caem no chão, os personagens têm apenas 1 minuto para pegá-las ou trancá-las novamente antes que o Deus Esquecido acorde.

‣ **Tocar ou prejudicar o deus**: Ele não reage enquanto as Correntes Divinas o prendem. Se a divindade for desencadeada, ela acorda e os personagens podem tentar conversar com ela.

‣‣ **Visões do Destino**: Personagens que receberam as terríveis visões na Área 07 ganham um bônus de +1 para acertar o Deus Desolado.

‣‣ **Conversando com o deus despertado**: O Deus Esquecido fala sem emoção.

‣‣ **Desejos**: Ser livre e começar um novo culto ao seu redor.

‣‣ **Necessidades**: Arautos de sua palavra maligna. A divindade olhará favoravelmente para os primeiros acólitos, como os personagens.

‣‣ **Ofertas**: Os personagens que aceitarem se tornar seus acólitos — uma escolha caótica — recebem **uma bênção profana que os concede 1d4 pontos de vida temporários a cada crepúsculo**. Em troca, os personagens devem iniciar uma peregrinação, que dura um ano, para mostrar as Correntes Divinas ao povo e anunciar que o Deus Esquecido está livre.

Os personagens podem apenas fingir aceitar a oferta e sair com as Correntes Divinas. Dessa forma, não desfrutarão da bênção, e a divindade maligna ficará livre para causar destruição na região e crescer em poder — veja a seção **Consequências**.

CONSEQUENCIAS

Baseado nas ações realizadas pelos personagens, esta seção apresenta os epílogos e as consequências de suas escolhas. Inclua quantas descrições de desfechos forem necessárias e combine suas recompensas, também.

EVENTO	DESFECHO	XP
Os personagens libertam o Deus Abandonado	Os personagens libertam o Deus e deixam a área. A primeira ação do Deus Abandonado é unir-se à sua montaria: o Terror da Colina. Depois disso, ele começa a crescer em poder. Ele ganha **2 Dados de Vida** por mês, mas apenas **1** por mês se estiver sem o Terror da Colina ao seu lado. Após 1 ou 2 meses, a divindade abandona a área e se torna uma ameaça nível Vingadores.	0
Os personagens derrotaram o Terror da Colina	Se o Deus Abandonado está livre e vivo, ele fica sem seu aliado mais fiel, o que o enfraquece — veja abaixo.	1
Os personagens derrotaram o Deus Esquecido	O povo da região aclama os personagens como heróis. Os líderes regionais se reúnem e os recompensam generosamente.	4
As Correntes Divinas estão nas mãos dos personagens	Azarhorn, se ainda estiver vivo, torna-se o nêmesis dos personagens, pois ele precisa desesperadamente das Correntes Divinas para seus planos. O Deus Abandonado, se ainda estiver vivo, começa a buscar os personagens assim que se torna uma criatura de **LV 12**, com o objetivo de destruir as Correntes Divinas.	0
Azarhorn é o novo dono das Correntes Divinas	O mago desaparece sem deixar rastros. O mestre pode fazer Azarhorn reaparecer a qualquer momento, quando os personagens descobrirem que ele planeja usar as Correntes Divinas para subjugar Dagazin, o deus da magia selvagem.	0
Os personagens matam ou prendem Azarhorn	Há uma recompensa pela captura do mago. Os personagens também descobrem que ele planejava usar as Correntes Divinas para subjugar Dagazin.	2 160 po

As Correntes Divinas

As Correntes Divinas são um artefato mágico poderoso. Qualquer criatura aprisionada pelas Correntes Divinas perde todos os seus poderes e entra em um estado catatônico. A criatura não pode ser danificada, e não sofre de fome, sede, falta de ar, etc. No entanto, ela ainda envelhece se sujeita ao processo de envelhecimento.

As correntes ocupam 10 espaços de equipamento. Seu valor é inestimável, mas ninguém estará disposto a pagar por ela, por seu status divino.

DEUS ESQUECIDO

Ninguém se lembra mais do nome dessa antiga divindade menor do caos. Os Clérigos de Outrora se esforçaram para apagar todos os vestígios de sua existência. Em sua encarnação terrena, é uma figura humanoide de 6 metros de altura, em cujo corpo se abrem dezenas de bocas babonas e olhos inchados.

FORLORN GOD; AC 17, **HP** 40, **ATK 1** Fist +7 (2d6), **MV** double near, **S** +4, **D** +2, **C** +4, **I** +1, **W** +1, **Ch** -1, **AL** N, **LV** 8

Hungry Mouths: With a 17+ attack roll, the target is pulled into one of the mouths covering the creature's body, suffering 1d3 automatic damage per round, in addition to a –1 penalty on attacks. The target can escape with a STRENGTH test CD 12.
Fury: When your hit points drop below half (27 HP), your damage increases to 2d8. **Impervious.** Only damaged by magical sources.

HORROR DA COLINA

A criatura que os aldeões apelidaram de Horror da Colina foi outrora a orgulhosa montaria do Deus Esquecido. Parece um enorme cavalo (**5 metros de altura**) com **mãos no lugar de cascos**, **chifres curvados** e uma crina composta por **milhares de pequenos vermes contorcendo-se**.

HILL HORROR; AC 16, **HP** 29, **ATK** 2 hooves +5 (1d8), **MV** double near, **S** +3, **D** +3, **C** +2, **I** -1, **W** +1, **Ch** -2, **AL** C, **LV** 6

Regenerate. Regains 1d4 HP on its turn, severed limbs regrow. **Frightening neigh:** Each round, roll 1D. On a 5+, it neighs. Anyone hearing the neigh must make a wisdom check CD 12 or become paralyzed of fear for 1 round.

Of godly kin: the Hill Horror is sensible to acts of worship and devotion. If the characters kneel before it or make some small offering (a few coins, trinkets, etc.), the Hill Horror is satisfied and leaves the players alone.

O CARCEREIRO

Outrora o sumo sacerdote do Deus Esquecido, os Clérigos de Outrora o condenaram a um eterno tormento como carcereiro de seu antigo mestre. A tarefa do **Carcereiro** é caçar e eliminar qualquer um que entre na masmorra. Essa alma vagueia em dor eterna, sem lembrar nada de seu passado.

THE JAILER; AC 13, **HP** 27, **ATK** 1 death touch +5 (1d8 + life drain), **MV** near (fly), **S** -2, **D** +3, **C** +0, **I** +0, **W** +0, **Ch** +4, **AL** C, **LV** 6

Greater Undead. Immune to morale checks. Only damaged by silver or magical sources. **Incorporeal.** In place of attacks, become corporeal or incorporeal. **Life Drain.** 1d4 CON damage. Death if reduced to 0 CON.
Eternal condemnation: If it drops to 0 hp, it reforms in **Area 15** with full hp after 1 hour. If the Forlorn God dies, the Jailer stops reforming.

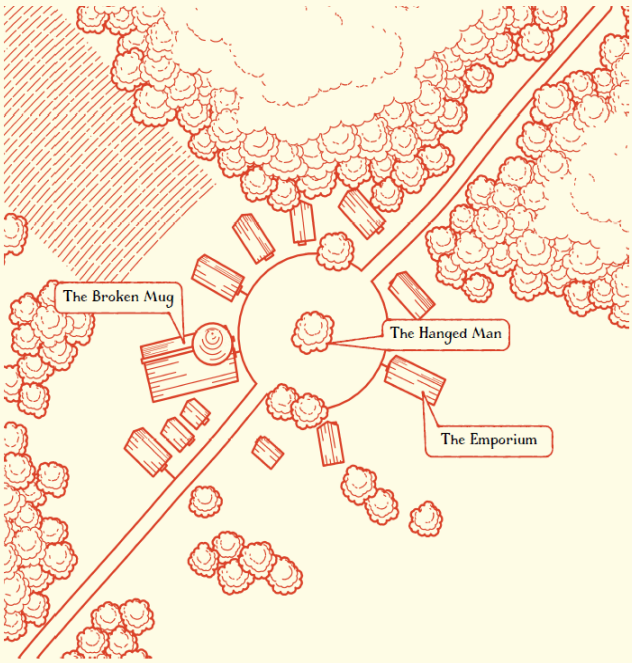
MOEDACOBRA

Uma serpente feita inteiramente de moedas, mantidas juntas por uma força mágica.

SNAKCOIN; AC 12, **HP** 20, **ATK** 2 bite +4 (1d6), **MV** near (climb), **S** +3, **D** +2, **C** +1, **I** -2, **W** +0, **Ch** -2, **AL** N, **LV** 4 **Gold!** A dead snakcoin converts into 6d6gp.

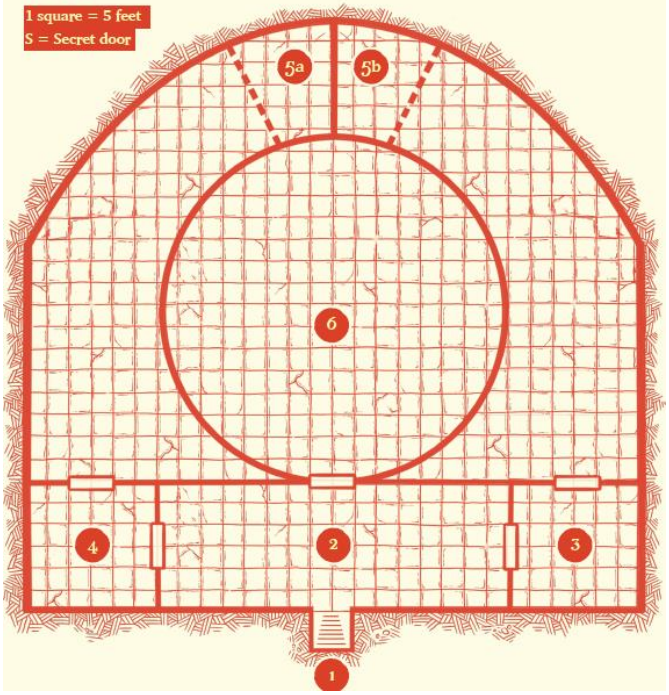
GREYVEN

15 yards



PRISON
Level 1

1 square = 5 feet
S = Secret door



PRISON
Level 2